

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

**TÍTULO:** The Sentinel <sup>R</sup>  
**MÁQUINA:** Spectrum

## «SENTINEL» É QUESTÃO DE ENERGIA

Uma vez por outra aparece um jogo para Spectrum em que todos estão de acordo: é obra de génio, que assinala mais um marco na programação para esta máquina, e fica todo o mundo espantado como é possível conseguir tal coisa. Há tempos, por exemplo, aconteceu isso com *Gyron*, que ocupou uma equipa de matemáticos durante quase dois anos, mas poucos utilizadores o devem ter de facto apreciado. Agora, Geoff Crammond escreveu, para a *Firebird*, um fabuloso programa, *The Sentinel*, que talvez também não conquiste agrado geral, mas será pena se isso suceder, porque é um dos jogos mais absorventes que temos visto, a partir do momento em que se compreende bem o seu objectivo geral e as suas peculiaridades.

Como todos, este tem uma história que é relativamente simples. Um ser extremamente maligno, a *Sentinel*, conseguiu, aos poucos, o controlo de 9999 planetas da galáxia e agora será a vez da Terra, a menos que consigamos destruir o ser, cujos objectivos são desconhecidos. Sabe-se como a *Sentinel* funciona: absorve energia dos mundos por onde passou e segue em frente deixando em cada um a sua imagem, também esta capaz de executar o mesmo processo, e alguns guardas que a protegem.

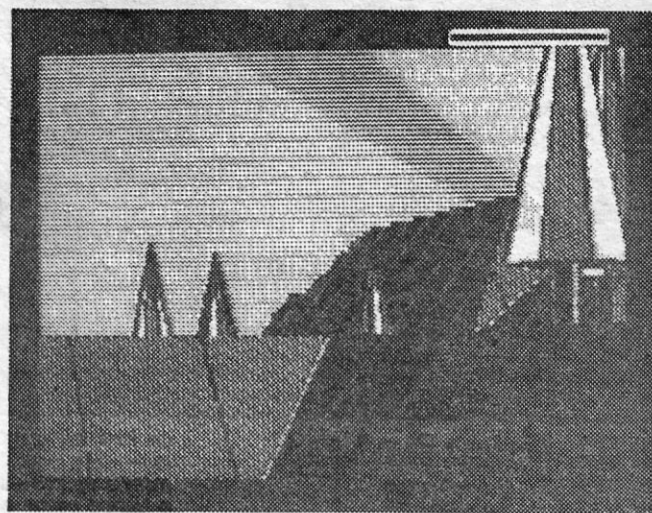
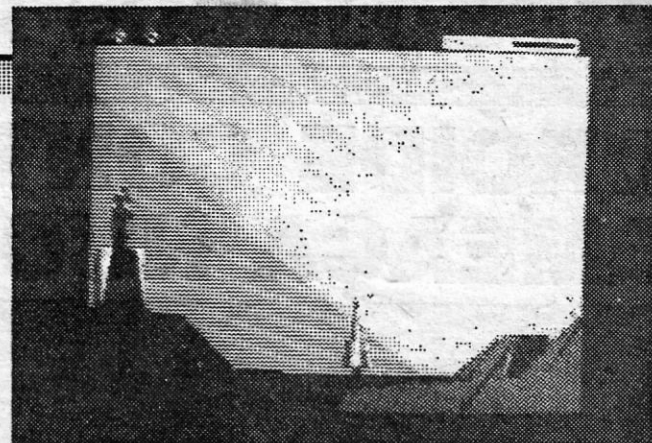
Só há uma maneira de derrotar a *Sentinel* — usar o seu próprio processo, absorvendo energia e transformando-a, em cada mundo, absorver a energia da própria imagem, para seguir para outro planeta e aí repetir a sequência, que se torna progressivamente mais difícil. Em cada vitória é dado um código para passar ao mundo seguinte, para o qual se dá um salto hiperpacial, mas, para o primeiro, não é necessário: basta teclar OO, quando o computador pergunta qual o código da *landscape* (paisagem).

A área de jogo é tridimensional e os gráficos são excepcionais, podendo mudar de cores conforme desejarmos (teclar «C», por exemplo), o que retira qualquer eventual monotonia que possamos encontrar nas paisagens de rochas e árvores e nos altos pilares sobre os quais se ergue

a *Sentinel*. Admirável, também, é a «movimentação» nessa paisagem, feita sem «sobressaltos». Uma recomendação: atentem bem no primeiro «écran» que surge, porque nele está representada em plano a paisagem em que nos movemos, com a localização da *Sentinel* e dos seus guardiões. Note-se que a *Sentinel* ocupa sempre o ponto mais alto e nós começamos no mais baixo.

O que há a fazer? A *Sentinel* percorre com o olhar (e roda no seu pedestal) toda a paisagem, procurando fontes de energia — e podem já calcular qual a fonte que mais a atrairá. O nosso papel é mantermo-nos fora das suas vistas, e dos guardiões, ocultando-nos na paisagem, mas isto não é tudo, porque também nós podemos colocar-nos de objectos e seres no planeta, como árvores e guardiões, e até da *Sentinel*, para criar novos robôs para nosso uso. («Comer» três árvores dá para um robô). O objectivo desta criação é transferirmo-nos para o novo robô e absorver a energia do que abandonamos, movimentando-nos pelo planeta. Por outro lado, usamos também energia para empilhar rochedos, sobre os quais podemos colocar-nos, para ficarmos num ponto mais alto de observação, o que nos permitirá atacar mais bem os blocos em que se encontram os guardiões e a própria *Sentinel*, se a surpreendermos quando esta não conseguiu ainda localizar a nossa própria fonte de energia. Parece complicado? E é, de facto, porque devemos também evitar que a *Sentinel* possa actuar. E, como dissemos atrás, a finalidade é sermos nós a absorver toda a energia da *Sentinel*, transferirmo-nos para o seu pedestal e dar, então, o salto hiperpacial para outro planeta.

A estratégia é fundamental neste jogo, para além de



se compreender bem o seu conceito essencial. Quando isto se consegue, jogar *The Sentinel* é relativamente simples e o programa torna-se perfeitamente fascinante.

Teclas: S/D, esquerda/direita; K/M, subir/descer; A, absorver energia; T, B e R, criar árvores, rochas e robôs, respectivamente; H, salto hiperespacial; Q, transferir; SPACE, dá mira-cursor.

**GÉNERO:** Acção/estratégia

**GRÁFICOS (1-10):** 10

**DIFICULDADE (1-10):** Inicial 7

**CONSELHO:** A não perder

## BOA ACÇÃO E MAUS GRÁFICOS

**TÍTULO:** Nemesis the Warlock  
**MÁQUINA:** Spectrum

A primeira tentação no referente a *Nemesis the Warlock* (também intitulado *Nemesis II*, e impropriamente, nalgumas lojas de jogos) é aconselhar o leitor a afastar-se em grande velocidade, de tal forma são deploráveis os gráficos deste programa da *Martech*, com as misturas de atributos que em nada abonam aquela editora. No entanto, o jogo tem o seu interesse relativo, razão por que lhe dedicamos um pouco mais de atenção.

O tema geral de *Nemesis* é a luta do Bem contra o Mal, este personificado em *Torquemada*, personagem que o herói tentará destruir, se conseguir chegar até lá, já que, pelo caminho, defronta hostes de guardas e outros obstáculos. O problema, portanto, é ir «matando» tudo o que aparece pela frente e, para isso, *Nemesis* dispõe de três armas possíveis: uma espada, uma pistola e um dispositivo que dispara ácido. As balas para a pistola, no entanto, gastam-se e ele terá de recolher algumas pelo caminho, assim como encontrará o ácido, mas isso não constitui problema de maior, já que eliminar os guardas é fácil, pelo menos nos primeiros níveis.

O formato é um jogo de plataformas típico, nas quais movi-

mentamos o boneco, e a passagem de um «écran» para outro apenas se faz depois de eliminar um determinado número de guardas, mas há ainda que procurar a saída, que nem sempre é muito óbvia. Incidentalmente, os corpos dos guardas mortos poderão ser úteis para saltar para sítios mais difíceis — e isto quando eles não «ressuscitam», se o espírito de *Torquemada* está próximo e permite esse passe de mágica. Em níveis mais avançados, e além dos guardas, há ainda poços e espadas voadoras, além de outras surpresas desagradáveis.

As teclas são definíveis e na parte inferior do «écran» há janelas que indicam a munição de que dispõe o herói, o número de guardas que deve matar, a força da presença espiritual de *Torquemada* e a energia de *Nemesis*, esta indicada por uma mão que aperta um coração.

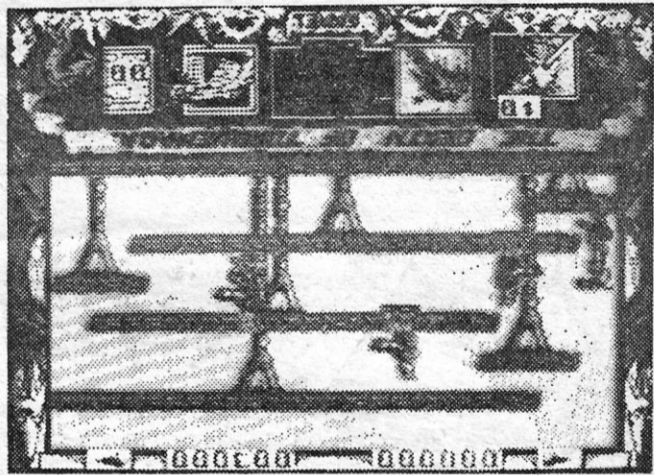
Os apreciadores de jogos de *arcade* poderão, de facto, achar algum interesse neste *Nemesis*, mas os gráficos, como acima referimos, desapontam o mais tolerante.

**GÉNERO:** Acção

**GRÁFICOS (1-10):** 6

**DIFICULDADE (1-10):** inicial 2

**CONSELHO:** Ver antes de comprar



## ESPIÕES EM SEPARADO E MISSÃO EM COMUM

**TÍTULO:** Head over Heels <sup>R</sup>  
**MÁQUINA:** Spectrum

Jogos como *Head over Heels* começam já a cansar um pouco, embora despertem bastante interesse quando são minimamente interessantes, como é o caso, e desde já se avisa que só os apreciadores de salas em 3D, com alguns enigmas para resolver e um certo jeito para estratégia poderão «mexer-se» nesta aventura de acção.

O cenário é o castelo de um ditador, numa galáxia distante, que escravizou quatro outros planetas. Os dirigentes de um outro mundo apropriadamente chamado *Freedom* (Liberdade), enviam para os sistemas dominados pelo ditador dois espíões, que têm uma grande capacidade de trabalhar em conjunto, para avaliar da possibilidade de os povos serem ajudados a revoltarem-se. Infelizmente, os espíões, chamados *Head* e *Heels*, são aprisionados e a sua tarefa principal é agora libertarem-se, de modo a poderem cumprir a sua missão.

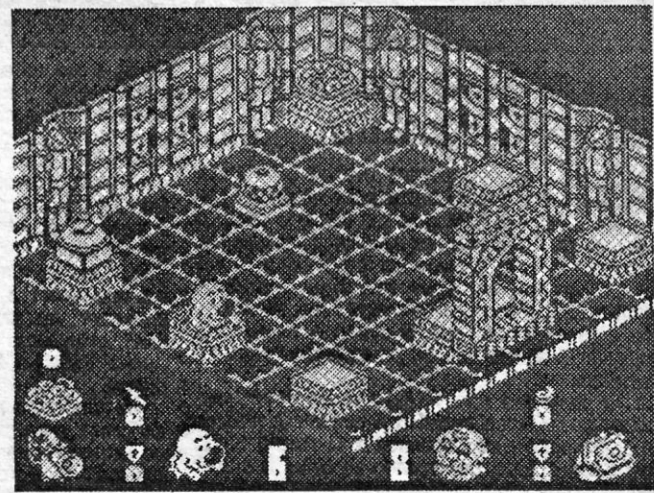
Cada um tem as suas aptidões e em conjunto, ou seja, com a cabeça bem assente no resto do corpo, são duplicadas, mas a maior parte do tempo os dois espíões têm que trabalhar em separado, tanto mais que há tarefas que só cada um pode executar (e outras exigem que estejam um sobre o outro). *Head* tem uma boa

capacidade de salto e *Heels* corre bem depressa, além de poder também saltar, e sabemos quem estamos a controlar em cada momento, porque se ilumina o ícone respectivo no «écran»; se estiverem os dois juntos, então, iluminam-se os dois ícones.

As salas e corredores do castelo estão cheios de inimigos, mas também abundam alguns objectos e seres úteis aos dois espíões: o problema está em saber que utilidade podem ter e em que altura podem e devem ser usados. Por exemplo, há um «peixe» que permite a «reincarnação» da personagem, quando esta perde uma vida, «molas» fornecem capacidade adicional de salto, «donuts» dão munições e os «coelhos brancos» proporcionam vidas extra, além de outras capacidades que só pela prática se irão descobrindo.

A missão dos dois espíões, como referimos, tem que continuar depois de fugirem do castelo, e um teletransporte levá-los-á em busca das coroas dos reis dos planetas escravizados, em cada um destes, e só depois de terem as coroas em seu poder tentarão matar o imperador tirano.

Nada fácil, como se vê, e será necessária muita paciência e habilidade para evitar que os dois espíões percam as vidas de que dispõem e consigam chegar ao fim. O jogo é «facilitado» pela clareza dos gráficos e pelo pormenor que o desenhador pôs nos «écran» (cerca de 300), e os apreciadores bem poderão tentar mais este jogo. Como dissemos, e no essencial, o formato pouco ou nada traz de novo em relação ao estilo vulgarizado original-



mente pela *Ultimate*, mas a *Ocean* fez aqui um bom trabalho. Atractivo adicional será a história que serve de suporte ao jogo, que escapa à vulgaridade.

**GÉNERO:** Acção/aventura

**GRÁFICOS (1-10):** 9

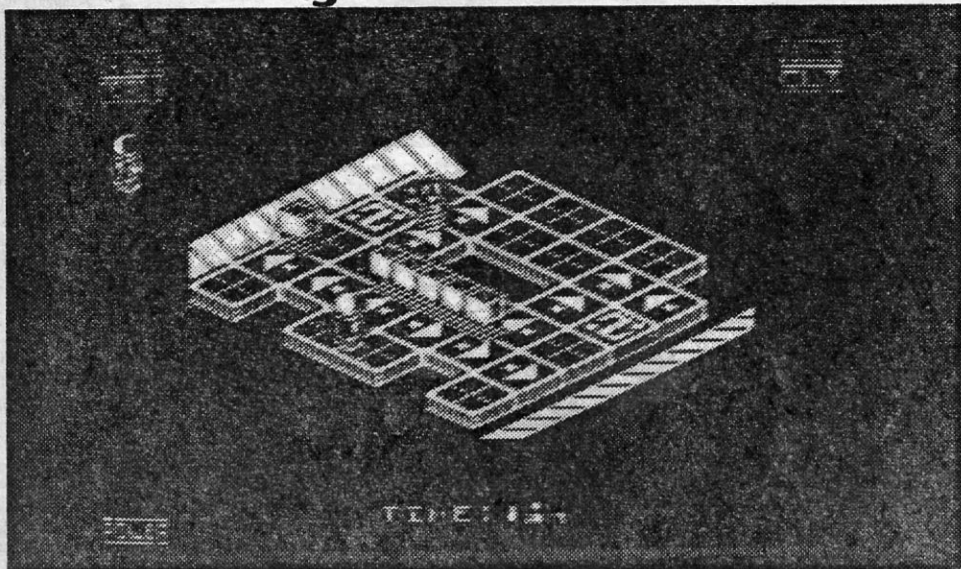
**DIFICULDADE (1-10):** 9

**CONSELHO:** A comprar por apreciadores

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

## DRÓIDE CONTRA AMEAÇA NUCLEAR



**TÍTULO:** Nuclear Countdown  
**MÁQUINA:** Spectrum

O formato de *Nuclear Countdown* é familiar, vimos já bastantes jogos com estes «écrans» em 3D, uns melhores, outros piores, todos relativamente difíceis, e este não foge à regra. Em termos de originalidade, é fraco, e pelas razões expostas, mas os «fanáticos» do género talvez não se importem de fazer algumas tentativas.

A história de suporte gira, uma vez mais, em torno das ameaças que pesam sobre este (?) planeta. Aparentemente, umas coisas chamadas *nucleo cells* ficaram «malucas» e estão prestes a explodir, destruindo esta verde e azul «bolinha» do sistema solar. O remédio é enviar uns dróides para destruir as instáveis células, em número de 4, que temos de procurar nas 25 salas que o jogo apresenta. A única maneira de as destruir é fazer com que o dróide colida com elas, o que nos deixa apenas um

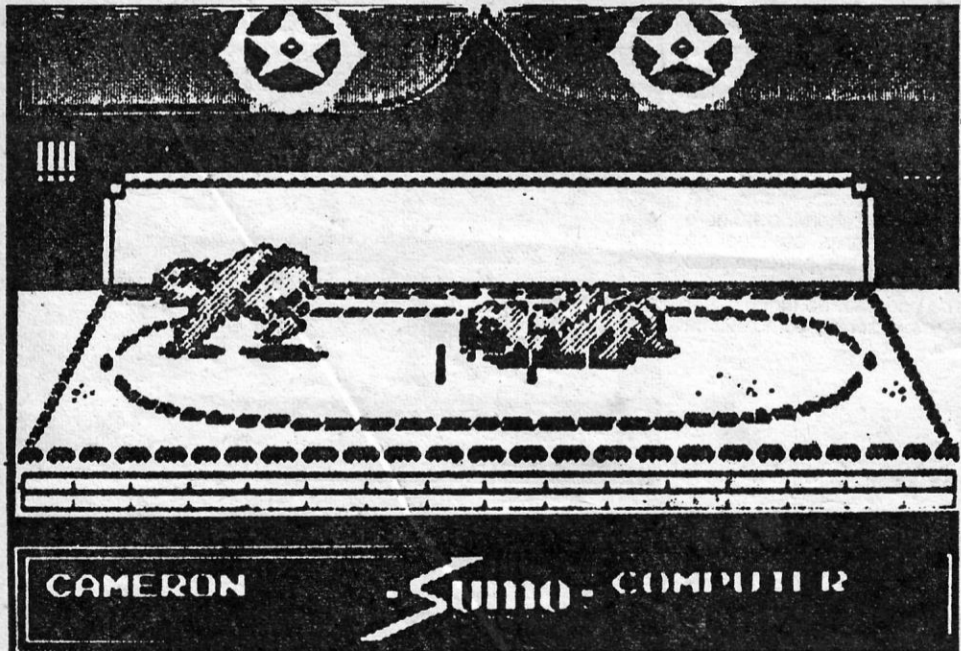
de fora, se completarmos o jogo folgadoamente — mas isso, claro, não vai acontecer, pelo menos às primeiras tentativas, tanto mais que o tempo passa bastante depressa e os obstáculos são variados.

A energia dos dróides esgota-se, como é evidente, sobretudo quando estão próximo das células, mas também em certas áreas das salas, embora possa ser recuperada em pontos determinados. Para agravar as coisas, há sítios onde é difícil passar e outros dróides que não estão nada dispostos a facilitar as coisas.

O jogo, como se vê, pouco tem de original, mas é bem construído, com gráficos elaborados (embora também pouco imaginativo) e bem animados e o *sprite* dando resposta aceitável aos comandos.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS:** (1-10): 8  
**DIFICULDADE:** (1-10): 8  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

## PASSEIO PELO MUNDO EM DESPORTO



**TÍTULO:** World Games  
**MÁQUINA:** Spectrum

Os simuladores de desporto têm bastante atractivo para muitos utilizadores e alguns tornaram-se quase clássicos no género, como o *Decathlon*. Os temas, no entanto, foram-se esgotando e, num esforço de imaginação, a *US Gold/Epyx* foi «inventar» uns jogos mundiais, com actividades mais ou menos características de alguns países, que divertem e exigem do jogador bastante perícia, embora em graus diferentes.

O programa não é, diga-se de passagem, excepcional, mas mantém a qualidade mínima a que a editora nos habituou e os *écrans* estão bem concebidos, procurando-se evitar misturas de atributos (nem sempre com sucesso) e dar uma razoável animação aos *sprites*. Claro que tudo depende de habilidade de cada um no teclado e, com dedos suficientemente ágeis e bom golpe de vista, não custará muito alcançar boas pontuações.

Os jogos são oito e cobrem diversos países. Assim, temos levantamento de pesos na União Soviética, em duas classes, sendo necessário levantar o peso maior nas três tentativas; saltos sobre barris, com patins de gelo, na Alemanha, em que se patina em direcção aos

barris e se salta sobre eles, ganhando quem passar o maior número; mergulhos em Acapulco, México, recriando os conhecidos saltos para turista ver na falésia daquela estância turística (cuidado, que o vento afecta o mergulho); *slalom* de esqui, em França; equilíbrio em troncos de árvore num rio, no Canadá, em que é preciso, obviamente, mantermo-nos o máximo de tempo sobre o tronco, sem dar um mergulho; *rodeo* com touros, nos Estados Unidos, em que se deve ficar sobre o animal o máximo de tempo; lançamento de tronco na Escócia; e, finalmente, uma luta de *sumo*, no Japão, em que o objectivo é forçar o adversário a sair do ringue.

A qualidade dos gráficos difere um pouco de prova para prova, a dificuldade também, e os leitores acharão, decerto, que algumas serão mais fáceis de levar a bom termo, até porque estão já «treinados» com outros programas do género (como no levantamento de peso e no *slalom*), mas, no essencial, *World Games* é susceptível de agrado geral. Não pela sua qualidade, que é pouca, mas pela diversidade.

**GÉNERO:** Simulador  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE:** Variável  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

## Pokes & Dicas

**A**BRIMOS hoje de novo com dicas para aventuras, e com três que, decerto, vão agradar a numerosos leitores. Duas delas trouxeram mesmo mapas, que publicamos, claro. E aí vão:

### Sherlock, a solução

O José Augusto Soares da Silva, de Setúbal, numa extensa carta, enviou a solução de *Sherlock*, que há tanto tempo dá cabo da cabeça a muita gente.

### Dia 1 — Segunda-feira

Dizer ao Watson, READ CHRONICLE, e depois de ter aberto as portas todas (OPEN ALL) ir para norte. Dentro do armário estão 2 disfarces, vesti-os (WEAR-TAKE OFF). Ir para sul e esperar até que o Watson nos diga acerca do crime. Apanhar o candeeiro (OIL LAMP) e dizer ao Watson FOLLOW ME. Ir para oeste e depois para baixo. Abrir a porta e ir para sul. Em Baker Street apanha-se um táxi. (O MÉTODO PARA ANDAR DE TÁXI É O SEGUINTE: 1) HAIL CAB 2) GET INTO CAB 3) SAY CABBIE «GO TO...») Este método tem que ser usado frequentemente. Quando já estamos dentro do táxi, dizemos ao condutor para ir para KINGS CROSS ROAD. Quando chegarmos, saímos do táxi (GET OUT) e vamos para NE até à plataforma três de KINGS CROSS STATION onde encontramos o inspector Lestrade. Esperamos até às 9.15 e quando chegar o comboio, entramos nele (GET INTO TRAIN). Esperamos até às 10.30. Quando o comboio parar, saímos. Seguir sempre o Lestrade e ouvir os seus interrogatórios (para isto basta fazer FOLLOW LESTRADE).

Quando chegamos a uma ponte, onde está o cadáver da Mrs. Brown, cuidadosamente examinamos a ponte e o cadáver (CLOSELY READ...). Apanhar e examinar a nota. Mrs. Brown foi morta a uma distância curta. Parece que a Mrs. Brown estava a segurar a arma pois tem pólvora na mão direita. Na ponte existe uma lasca. Depois de examinar todos estes factos, pode-se deduzir facilmente que Mrs. Brown se pode ter suicidado. Ir à casa de Mrs. Brown e esperar pelo inspector Lestrade. Seguir o Lestrade e ouvir cuidadosamente os interrogatórios. Nesta etapa ficamos a saber o seguinte: 1) Mr. Brown era um cientista importante que estava a trabalhar nuns projectos militares muito importantes. 2) Não podemos confiar em Basil Phipps. Seguir depois o Lestrade até à casa da Mrs. Jones onde se encontra o major Percival Foulkes que se recusa a dizer onde estava na noite do crime. Ele mora em Londres na Sidmouth Street. Na biblioteca, vai encontrar o que parece ser o corpo de Mrs. Jones. Lestrade volta para Londres mas Holmes fica. Examinar cuidadosamente a estante dos livros (CLOSELY READ BOOKCASE) e encontra uma passagem secreta para oeste, pela qual entra. No quarto por detrás da estante, encontram-se umas roupas manchadas de sangue (BLOODSTAINED CLOTHES). Quando examinamos as roupas vemos que elas pertencem a uma Trícia Fender. Voltar depois à casa de Mrs. Brown e ir ao gabinete (STUDY) onde encontramos uma secretária que tem uma gaveta com um fundo falso. Abrir a gaveta e o fundo falso (mas só depois de termos examinado cuidadosamente a gaveta). Dentro do fundo falso encontramos uma carta da Trícia para a Mrs. Brown e a conta bancária da Mrs. Brown mostrando regulares levantamentos. Vamos ter com a Daphne Strachen à sala de estar (SITTINGROOM) e dizemos a ela TELL ME ABOUT TRICIA FENDER e são-nos ditas três coisas: 1) Trícia Fender era a secretária do Mr. Brown antes de ele morrer. 2) Trícia vive em Londres na Portman Street. 3) Trícia e Mrs. Jones eram muito parecidas. É agora a vez de investigar o Basil Phipps. Ir até Cobden Lane, entrar em casa e ir até ao seu quarto (U). Um exame cuidadoso mostra que a música do gramofone é que é Chopin e não a do piano como Basil diz quando se lhe pergunta acerca do alibi. Não se pode confiar no Basil. Agora que já temos todas as informações requeridas, podemos voltar a Londres para fazer uma investigação sobre o major. Mas antes disso, quando chegarmos a Kings

Cross Road, apanhamos um táxi para Parliament Street. Saímos do táxi e vamos para E para a Scotland Yard onde encontramos Lestrade e dizemos-lhe MAJOR IS INNOCENT. Quando ele pedir a prova de que o major está inocente, apanhamos um táxi para Sidmouth Street. Esperar pela chegada do major (cerca das 11.00) e esperar que ele se vá embora para sabermos para onde ele vai. Apanhamos um táxi para Slater Street e depois de sairmos do táxi, vestimos o disfarce de chinês para podermos ir para N. Quando virmos o major, tiramos o disfarce e o major confessa que foi ali que esteve na noite do crime. Vamos para sul e dizemos ao Lestrade. MAJOR WAS IN AN OPIUM DEN. Assim Lestrade deixa o major ir-se embora.

### Dia 2 — Terça-feira

Voltar a Leatherhead e ir à casa do Basil e ir para sul a partir da sala de estar (LOUNGE). Entramos então numa sala em que encontramos um cofre (WALL SAFE). Ao abrir o cofre, encontramos dentro dele cartas de chantagem da Trícia para a Mrs. Brown. É óbvio que Trícia Fender roubou os planos de Mr. Brown e estava a fazer chantagem com a Mrs. Brown. Os regulares levantamentos da conta da Mrs. Brown provam isso mesmo. Ir agora para Leatherhead Stion e esperar que o inspector chegue (cerca das 9.00). Quando o inspector chegar dizemos-lhe MRS. BROWN KILLED HERSELF e depois seguimo-lo até à ponte para quando chegarmos examinarmos cuidadosamente o ribeiro fundo (CLOSELY EXAMINE DEEP STREAM) e quando o Lestrade nos vem ajudar, ele escorrega e descobre a arma com que a Mrs. Brown se suicidou. Quando Mrs. Brown disparou a arma, a rocha a que a arma estava presa caiu da ponte abaixo levando a arma atrás mas a arma bateu na ponte fazendo a lasca na rocha. É vital que nós voltemos a Londres no comboio das 11.15 chegando às 12.30 a Kings Cross Station, vamos para Kings Cross Road e apanhamos um táxi para Portman Street onde Trícia Fender vive. Quando sairmos do táxi, abrir a porta e ir para sul. Quando chegarmos à sala de estar, vemos Trícia Fender e um cofre. Ao abriremos o cofre vemos dentro dele um *dossier* vazio e uma nota inacabada. No *dossier* está escrito TOP SECRET. MILITARY PLANS e na nota lê-se «MEET ME BY THE BRIDGE...». É agora muito óbvio que a Mrs. Brown estava a ser vítima de chantagem por parte da Trícia Fender. Os planos deviam ter sido roubados e Mrs. Brown estava tão perturbada que se matou para culpar Trícia Fender. Daqui, Holmes diz para a Trícia FOLLOW ME e eleva-a até à Scotland Yard por táxi e espera pelo inspector Lestrade e depois diz ao Lestrade MRS. JONES KILLED TRICIA FENDER e quando o inspector pedir provas dizer à Trícia TELL ME ABOUT BLOODSTAINED CLOTHES e aparece um guarda que prende Mrs. Jones. Depois disto, ainda fica um crime para resolver — QUEM ROUBOU OS PLANOS PARA TRINCIA. Depois de rever todas as provas chegamos à conclusão de que só há um suspeito principal — BASIL PHIPPS — mas é preciso ter provas. Vamos de táxi até Camden Street (onde mora Basil Phipps) e vamos para E para o jardim onde encontramos uma janela trancada. Esperar até cerca das 10.00 até aparecer alguém que abre a janela. Devemos então vestir o disfarce do homem velho e vamos NE através da janela. Encontramo-nos então no quarto do Basil. Depois de explorarmos bem a casa, encontramos a biblioteca onde se encontra uma nota rasgada em código (RIPPED CODED NOTE). Apanhamos a nota e vamos até ao jardim das trazeiras onde está uma pilha de lixo que se nós examinarmos bem (CLOSELY EXAMINE TRASH PILE) encontramos uma nota amachucada também em código (TORN CODE NOTE). Apanhamos essa nota também e saímos de casa pela janela por que entrámos. No jardim examinamos as notas que precisamos de ser decodificadas. Estas duas notas fazem parte duma só, e lê-se: H. W. I NOW HAVE THE PLANS. YOUR PRICE IS ACCEPTABLE. LET ME KNOW WHEN THE SALE IS TO TAKE PLACE. TAKE CARE, MRS. BROWN'S DEATH HAS STARTED THE POLICE NOSING AROUND. Basil. Temos agora a prova conclusiva de que Basil tem os planos. Voltar para a Scotland Yard e esperar até às 7.00 de quarta-feira pelo Lestrade.

### Dia 3 — Quarta-feira

Quando o Lestrade voltar, dizer-lhe BASIL HAS THE PLANS. Se nesta altura examinarmos cuidadosamente as notas codificadas e o *dossier*, Lestrade dir-nos-á WELL DONE HOLMES, WE MUST NOW OBTAIN THE SALE LOCATION. Basil está certamente à espera duma resposta do H. W., por isso, voltamos a Camden Street e por volta das 9.50 um mensageiro traz a resposta do H. W. para o Basil. Nós temos que obter aquela nota a todo o custo. Vamos para a janela e olhamos através dela para ver se o Basil já saiu do quarto. Às 10.06, quando Basil sai do quarto nós entramos, apanhamos a nota e saímos pela janela (NE-GET BURN NOTE AND SW). Cá fora no jardim, examinamos a nota que também é em código (mas diferente do primeiro) e está escrita ao contrário excepto os nomes no cimo da nota e em baixo. Depois de decifrada lê-se: BASIL I WILL BUY THE PLANS AT TWO THIRTY AT MILL ROAD NEAR LEATHERHEAD H. W. Depressa voltamos à Scotland Yard e só quando o Lestrade nos perguntar se já sabemos o local da venda é que nós respondemos THE SALE IS AT MILL ROAD e então o inspector dir-nos-á QUICKLY HOLMES, WE MUST HURRY IF WE ARE TO CATCH HIM. Seguimos Lestrade até

### Top «A Capital»

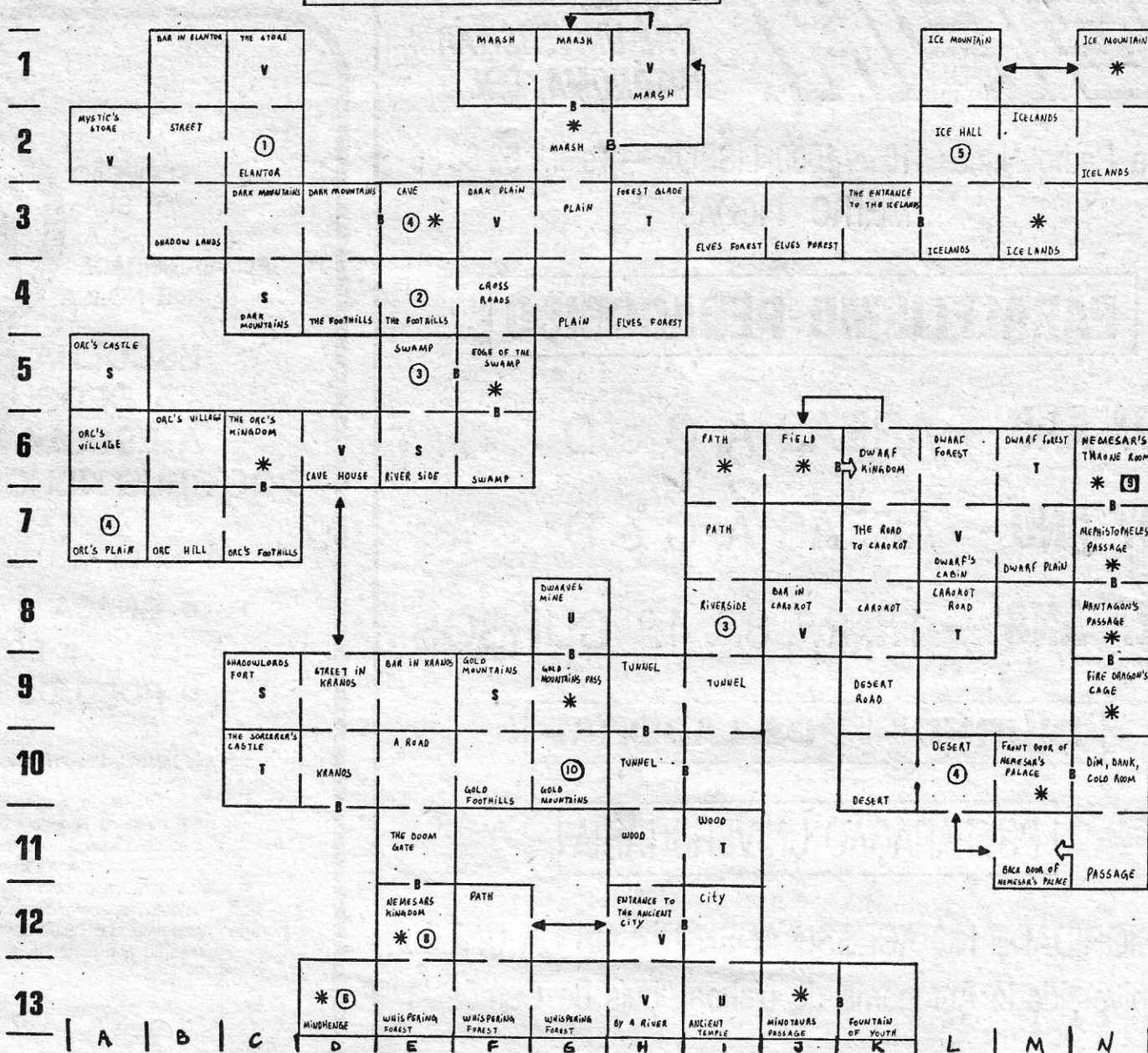
#### OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

- 1.º — Arcanoid
- 2.º — Saboteur II
- 3.º — Scalextric
- 4.º — Vulcan
- 5.º — Duet
- 6.º — Express Rider
- 7.º — Enduro Racer
- 8.º — Red Scorpion
- 9.º — Mário Boss
- 10.º — BMX Simulator

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

# Mindstone



Leatherhead à qual chegamos à 1.30. Nós temos que sair do comboio antes do Lestrade e depois temos de ir para sul para Main Street onde está um carro da polícia para o qual temos de entrar primeiro. Lestrade diz ao polícia para ir para Old Mill Road. Chegamos a Olds Mill Road às 3.13 mesmo quando Basil e o agente alemão se vão embora. Lestrade diz ao polícia para ir para Main Street à qual chegamos às 4.47. Se seguirmos o Basil e o agente, vamos parar à Leatherhead Station, onde eles conseguem apanhar o comboio mas nós não. Quando o Lestrade diz que Basil nos enganou, nós dizemos a ele FOLLOW ME e vamos para sul para dentro do carro mas, atenção, Watson e Lestrade TÊM que vir também. Dentro do carro com Watson e Lestrade, dizemos ao polícia QUICKLY GO TO KINGS CROSS ROAD. Quando lá chegarmos (6.20) ainda vemos o agente alemão e Basil Phipps a dizerem ao condutor para ir para Buckingham Palace Road. A estação do metro que existe aí é a Victoria Station. Saímos nos dois do carro e vamos para a plataforma 1 de Kings Cross Station e aí apanhamos o comboio para Victoria Station (não saiam na primeira paragem mas sim na segunda e não façam WAIT, vão carregando em ENTER para passarem os minutos). Quando chegarem a Victoria Station saiam do comboio e carreguem em ENTER até o Basil e o agente alemão aparecerem. Quando eles aparecerem, Basil tentará matá-los mas se Watson estiver também lá salvá-los do tiro dando tempo ao Lestrade para prender Basil e o agente. Se conseguirem isto tudo vocês serão realmente OS MELHORES DETECTIVES DO MUNDO.

O código para a RIPPED e para a TORN CODED NOTE é o seguinte:

- |       |       |
|-------|-------|
| A = I | N = A |
| B = N | P = G |
| E = V | Q = C |
| F = M | R = B |
| G = D | S = H |
| H = E | T = R |
| I = V | U = T |
| K = S | V = W |
| L = O | W = L |
| M = K | X = Y |
|       | Y = P |

O código para a SINGED NOTE é o seguinte:

- |       |       |
|-------|-------|
| A = M | R = U |
| C = R | S = A |
| D = B | U = E |
| G = D | V = H |
| I = O | W = S |
| K = T | X = N |
| L = W | Y = I |
| O = P | Z = Y |
| P = L |       |

### Robin of Sherwood

O Paulo Jorge Bernabé Agostinho, também de Setúbal (terra de «aventureiros», sem dúvida), enviou a solução para Robin of Sherwood — The Touchstones of Rhinnon, prometendo outras para breve. Ficamos à espera. E agora façam como ele diz:

- STAND ON PRISONER
- Se não ouvirem os passos do guarda, então: EXAMINE GRATING ou PULL GRATING
- Quando o guarda estiver sobre as grades: GRAB LEG
- STRANGLE GUARD
- EXAMINE GUARD
- TAKE SWORD
- Se caírem dos ombros do prisioneiro para o chão, voltem a subir com STAND ON PRISONER e continuem o trabalho de fuga.
- OPEN BOLT
- OPEN GRATING
- GO OUT
- GO DOOR
- GO BATTLEMENTS
- GO DOOR
- GO RIGHT DOOR
- TALK TO MARION
- GO WINDOW (aparece Herne, o Caçador, a anunciar a nossa missão, encontrar as 6 pedras do toque — touchstones — e devolvê-las ao lugar certo).
- N, N, N, N, N
- W
- S
- W, W, W, W
- CLIMB TREE
- EXAMINE TREE
- TAKE TOUCHSTONE
- DOWN
- E, E
- N, N, N
- E, E, E, E
- N
- KNOCK DOOR
- TALK TO NUN
- S
- E, E, E
- S, S, S
- E, E

- GO STATUE
- EXAMINE STATUE
- EXAMINE EYES
- TAKE COINS
- DOWN
- W, W
- S
- W, W, W, W, W
- TAKE QUARTER STAFF
- KILL JOHN LITTLE (agora Litte John acompanhar-nos-á).
- N, N — devem estar no OUTLAW CAMP, pois então, agora, procurem a carruagem do Gregory, o colector de impostos. A sua localização é um pouco aleatória utilizar mapa, quando o encontrarem verifiquem se Litte John os acompanha, e façam o seguinte:
- EXAMINE CART
- EXAMINE SACKS
- TAKE COINS
- Voltem para o OUT LAW CAMP, e façam o seguinte:
- EXAMINE CAMP (deverá aparecer um mensageiro)
- S
- GO WATERFALL
- TAKE QUIVER
- TAKE BOW
- GO WATERFALL
- S, S, S, S
- E
- GO TO NOTTINGHAM
- GO TO CONTEST
- SHOOT ARROW
- TAKE SILVER ARROW
- GO BATTLEMENTS
- GO DOOR
- GO RIGHT DOOR
- GO WINDOW
- E, E, E, E
- N, N, N, N
- E, E
- GO DOOR
- S
- KILL BELLEME
- FREE MARION (Ela deverá agora acompanhar-nos)
- EXAMINE BELLEME
- TAKE TOUCHSTONE
- EXAMINE BELLEME
- TAKE ARROW (Vai ser precisa mais tarde)
- N
- GO DOOR
- W, W
- N, N, N
- W
- EXAMINE BUSHES
- GO CAVE
- N
- GRAB SIWARD
- EXAMINE SIWARD
- S, S
- Procurar agora a carruagem com o servo (serf), que normalmente se localiza na parte de baixo do mapa. Quando a encontrarem façam o seguinte:
- STOP CART

- EXAMINE CART
- ENTER CART
- WAIT
- LEAVE CART
- GO BATTLEMENTS
- GO DOOR
- GO LEFT DOOR
- DROP SIWARD
- KILL SIWARD
- EXAMINE CHEST
- TAKE HOLY CREST
- EXAMINE CHEST
- TAKE TOUCHSTONE
- EXAMINE CHEST
- TAKE COINS
- Se estivermos com muito peso, largar quarter staff ou long bow ou quiver.
- GO DOOR
- GO RIGHT DOOR
- GO WINDOW
- N, N, N, N, N, N, N
- W, W, W
- DROP HOLY CREST
- TAKE TOUCHSTONE
- E, E, E, E
- N
- KNOCK DOOR
- DROP COINS
- DROP COINS
- DROP COINS
- TAKE TOUCHSTONE
- S, S, S, S, S, S, S
- W, W, W, W, W
- EXAMINE STONE CIRCLE
- DROP TOUCHSTONE
- DROP TOUCHSTONE
- DROP TOUCHSTONE
- DROP TOUCHSTONE
- DROP TOUCHSTONE
- DROP SILVER ARROW

### Mindstone facilitado

De Alcoitão veio a carta de Pedro Manuel Tirano (morada completa: Vivenda «A Quintinha» — Bairro de S. João — Alcoitão 2765 ESTORIL), com dicas interessantes para Mindstone e ainda uma ajuda para Silent Service. Está interessado em ajudar outros leitores (escrevam-lhe) e, por seu turno, precisa de dicas para Spiderman, Hulk, Academy, Acrojet (teclas) e Twin Kingdom Valley.

No referente a Mindstone, não tem a certeza se falta alguma sala no mapa e não conseguiu abrir a porta bloqueada para Sul em 10 D.

- Começamos no Barin Elantora (1 B)
- Fazer um dos personagens beber (drink)
- Ir até (2 C) e apanhar ①
- Ir até (4 E) e apanhar ②
- Ir até (3 F) e comprar o Royal Orb ao vendedor
- Ir até (3 H) e trocar Royal Orb por Tiger Amulet
- Ir até (5 F) e destruir inimigo o que desbloqueia as portas.
- Ir até (5 E) e apanhar ③

<b>LEGENDA</b>	FOR: PEDRO TIRANO 1987 PUC
① SPADE — PA	
② DRUM — TAMBOR	
③ LEAD — CHUMBO	
④ PSYCHE RING — ANEL QUE RESTORA O PSYCHE	
⑤ CLOCK — RELÓGIO	
⑥ EMERALD — ESMERALDA	
⑦ BOOK OF SPELLS — LIVRO DE FEITIÇOS	
→ SENTIDOS ÚNICO	
* FOE — ENIMIGO	
ⓑ — PORTA BLOQUEADA	
v — VENDEDOR	
s — SPELL	
t — TRADER — TROCA UM CERTO OBJECTO POR OUTRO	
u — USAR OBJECTO PARA OBTER OUTRO	
⑧ — MINDSTONE	
⑩ — COMIDA	

- Ir até (6 E) e apanhar Fireball Spell
- Ir até (3 K) e fazer Cost Spell com o personagem que tiver o Fireball Spell (o que desbloqueará a entrada para as Icelands).
- Ir até (2 L) e apanhar ③
- Ir até (6 C) e destruir inimigo o que desbloqueará a porta.
- Ir até (5 A) e apanhar Spell (Alchemy) e pô-lo na posse do personagem que tem o objecto ③
- Ir até (7 A) e apanhar ④
- Ir até (6 D) e comprar passagem para ver cave
- DEVEM ESTAR EM «STREET IN KRANOS» (9 D)
- Ir até (9 E) e encher a energia de todos os personagens dando a orden «drink» (máx. energia = 200)
- Ir até (10 C) e trocar «Tiger Amulet» por «Talismã»
- Ir até (9 G) e matar inimigo o que desbloqueará porta
- Ir até (8 G) e fazer «Dig» para obter «Gold» (Com o personagem que tiver ① Spade)
- Ir até (10 G) e apanhar ④
- Ir até (11 E) e usar «Talismã» para desbloquear a porta
- Ir até (12 E) e matar inimigo e apanhar ⑥
- Ir até (13 D) matar inimigo e apanhar ⑥
- Ir até (12 H) e comprar entrada para «Ancient City» o que desbloqueará a porta
- Ir até (13 I) e usar ⑤ para obter «Crown of Power»
- Ir até (11 I) e trocar ⑤ por «Torch»
- Ir até (10 H) e usar «Torch» o que desbloqueará portas

**POKES & DICAS**

JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

(Continua na pág. XXV)

# VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

(Continuação da pág. XXIII)

- Ir até (8 I) e apanhar © com o personagem que tem o Alchemy Spell e que tem também um © em seu poder
- Fazer CAST SPELL com o personagem que tem o Alchemy Spell o que transformará © em ouro
- Ir até (6 J) e matar inimigo (o que desbloqueará porta)
- Ir até (8 J) e dar ordem «drink» a um personagem
- Ir até (8 L) e trocar © por ouro
- Ir até (10 L) e apanhar ©
- Ir até (10 M) e matar inimigo (o que desbloqueará porta)
- Ir até (9 N) e matar inimigo (o que desbloqueará porta)
- Ir até (8 N) e matar inimigo (o que desbloqueará porta)
- Ir até (7 N) e matar inimigo (o que desbloqueará porta)
- Ir até (6 N) e matar NEMESAR o que acabará a aventura, pois ficamos com a MINOSTONE e libertamos as nossas terras dos Espíritos malignos que as dominavam.

### Silent Service

No ataque a comboios, aproximem-se o mais possível dos barcos, indo mais ou menos a 30 pés de profundidade. Os destroyers virão contra vocês. Desliguem os motores e disparem 2 ou 3 torpedos, rapidamente para cada um dos destroyers. Aqueles que não forem atingidos fogem. Quando eles já estiverem um pouco longe, vir à superfície, pôr full speed flank, que dá 20 nós, e atacar os barcos indefesos (antes de chegar perto deles, é melhor emergir para que eles não os vejam e para que não comecem a fazer ziguezues).

### Pokes para necessitados

Nem só de dicas vive a secção e, apesar de termos já ocupado bastante espaço com elas, ainda vão alguns pokes.

O Nuno Manuel Glória Águas, de Lagos, mandou vários, de que seleccionamos:

- CHUCKIE EGG II — CLEAR 65520: POKE 65535, 184: CLS: LOAD " " CODE
- RUPERT — POKE 46374, 0
- ARABIAN NIGHTS — POKE 57838, 0
- 1994 — POKE 39125, 255

**MAPA DE ROBIN OF SHERWOOD**

**LEGENDA:**

SF = SHERWOOD FOREST (FLORESTA DE SHERWOOD)

~~~~~ = STREAM (RIACHO)

\* = LOCAL PROVÁVEL DE ENCONTRAR A 1ª CARRUAGEM DE GREGORY, O COLECTOR DE IMPOSTOS

\*\* = LOCAL PROVÁVEL DE ENCONTRAR A 2ª CARRUAGEM DO SERVO (SEFF).

por *[assinatura]* 87

O Carlos Quintino, morador na Rua do M. F. A., n.º 73 — 8200 ALBUFEIRA, que quer trocar correspondência e jogos, enviou algum material, de que escolhemos o seguinte (o teu pequeno mapa já publicámos, há algum tempo):

- SUPER CYCLE — POKE 43560, 150
- W. A. R. — POKE 59103, 0
- IMPOSSABAL — POKE 53414, 150
- ACROJET — POKE 25148, 10
- COP OUT — POKE 33967, 39
- SHAOLIN'S ROAD — POKE 43708, 123

- WORLD SERIES BASEBALL — POKE 93780, 50
- ALIENS — Quando o jogo entrar, premir COIN simultaneamente e ficarão com vidas infinitas.
- FIST II — Pontapé de dois pés «mata» todos os inimigos.

Por hoje ficamos por aqui e com a correspondência a acumular-se. Para a semana procuraremos reduzir a «pilha».

## Linha a linha...

O material enviado para esta secção continua a chegar em bom ritmo, demonstrando o interesse dos leitores pela programação e aprez-nos registar, esta semana, uma rotina destinada aos possuidores do Atari.

O material veio do Paulo Jorge Rosa Borrego (Rua de São Pedro, 15 — Tolosa 6050 NISA), que gostaria de trocar impressões com outros utilizadores do Atari 800 XL, nomeadamente sobre o respectivo sistema operativo.

A rotina que mandou — reparem os utilizadores do Spectrum nas diferenças da linguagem Basic — é muito simples e faz círculos, elipses e outras figuras, a partir de dois centros, X e Y e dois raios, um para o X e o outro para o Y. Vejamos como é:

```

10 PRINT CHR $ (125): POKE 752,1
20 POSITION 2,4: PRINT " COORDENADA X DO CENTRO ": INPUT X
30 POSITION 2,6: PRINT " COORDENADA Y DO CENTRO ": INPUT Y
40 POSITION 2,8: PRINT " RAIOS 1 ": INPUT R1
50 POSITION 2,10: PRINT " RAIOS 2 ": INPUT R2
60 FOR N = 1 TO 100: NEXT N
100 GRAPHICS 8 + 32
110 FOR Z = 0 TO 2 * 3.14 STEP 3.14/360
120 COLORE 5
130 PLOT X + R1 * SIN (Z), Y-R2 * COS (Z)
    
```

```

140 NEXT Z
150 GOTO 20
    
```

Nota: A linha 100 pode ser mudada para GRAPHICS 8 + 16; a linha 150 pode ser alterada para GOTO 10; se quiserem, e só para verem o efeito, metam a linha 145 DRAW TO X, Y.

### Círculos sobrepostos

Também de círculos trata a rotina enviada pelo José Miguel da Silva Pires, de Lagos — mas agora para o Spectrum:

```

10 REM Círculos sobrepostos
20 REM José Miguel © Mar 87
30 BORDER 1: PAPER 3: INK 0: CLS
40 FOR Y = 0 TO 175 STEP 4
50 BEEP 0.0 116, Y/3
60 NEXT Y
70 CIRCLE 87, 87, 87
80 CIRCLE 97, 87, 87
90 CIRCLE 107, 87, 87
100 CIRCLE 117, 87, 87
110 CIRCLE 127, 87, 87
120 CIRCLE 137, 87, 87
130 CIRCLE 147, 87, 87
140 CIRCLE 157, 87, 87
150 CIRCLE 167, 87, 87
160 FOR X = 0 TO 175 STEP 4
170 BEEP 0.0 116, X/3
180 NEXT X
190 CIRCLE 87, 85, 85
200 CIRCLE 97, 85, 85
210 CIRCLE 107, 85, 85
220 CIRCLE 117, 85, 85
230 CIRCLE 127, 85, 85
    
```

```

240 CIRCLE 137, 85, 85
250 CIRCLE 147, 85, 85
260 CIRCLE 157, 85, 85
270 CIRCLE 167, 85, 85
280 FOR Z = 0 TO 175 STEP 4
290 BEEP 0.0 126, Z/3
300 NEXT Z
310 CIRCLE 87, 83, 83
320 CIRCLE 97, 83, 83
330 CIRCLE 107, 83, 83
340 CIRCLE 117, 83, 83
350 CIRCLE 127, 83, 83
360 CIRCLE 137, 83, 83
370 CIRCLE 147, 83, 83
380 CIRCLE 157, 83, 83
390 CIRCLE 167, 83, 83
400 FOR P = 0 TO 175 STEP 4
410 BEEP 0.0 126, P/3
420 NEXT P
430 CIRCLE 87, 81, 81
440 CIRCLE 97, 81, 81
450 CIRCLE 107, 81, 81
460 CIRCLE 117, 81, 81
470 CIRCLE 127, 81, 81
480 CIRCLE 137, 81, 81
490 CIRCLE 147, 81, 81
500 CIRCLE 157, 81, 81
510 CIRCLE 167, 81, 81
520 FOR n = 0 TO 175 STEP 4
530 BEEP 0.0 136, n/3
540 NEXT n
550 CIRCLE 87, 79, 79
560 CIRCLE 97, 79, 79
570 CIRCLE 107, 79, 79
580 CIRCLE 117, 79, 79
590 CIRCLE 127, 79, 79
600 CIRCLE 137, 79, 79
610 CIRCLE 147, 79, 79
620 CIRCLE 157, 79, 79
630 CIRCLE 167, 79, 79
640 FOR a = 0 TO 175 STEP 4
    
```

```

650 BEEP 0. 146, a/3
660 NEXT a
670 PRINT AT 11,6: " ... "
680 RUN
    
```

NOTA: Na linha 670, onde estão as reticências é para meterem um nome, se quiserem.

E ainda do José Miguel esta pequena rotina de desenho:

```

1 REM DESENHO
2 OVER 1
3 BORDER 1: PAPER 7: CLS
10 FOR n = 4 TO 250 STEP 0.9
20 DRAW n, 165
30 PLOT 4,4
40 BEEP 0.1, 9.0/3
50 NEXT n
60 FOR m = 4 TO 165 STEP 0.9
61 BEEP 0.1, 9.0/3
62 BEEP 0.210, m/3
70 DRAW 250, m
75 PLOT 4,4
80 NEXT m
90 GOTO 2
    
```

### Sol e estrelas

Dois leitores mais virados para «coisas espaciais» mandaram rotinas para fazer um sol e para formar estrelas. São eles o Pedro Nuno Miranda, de Lisboa (que quer ajudas para Robin Wood), e o Nelson Belgrano, de Santa Iria da Azoia:

```

10 REM ESTRELAS: REM NELSON BELGRANO
20 PLOT 50, 50: DRAW 40, 40, exp 13
30 PLOT 30, 30: DRAW 30, 30, exp 13
40 CIRCLE 100, 100, 40
    
```

```

50 PLOT 50, 50: DRAW 40, 40, exp 13
60 PLOT 30, 30: DRAW 30, 30, exp 13
70 PLOT 23, 13: DRAW 15, 15, exp 13
80 PRINT AT 121, -9: FLASH 1: "...NELSON..."
    
```

```

5 REM Sol: REM Pedro Miranda
10 BORDER 5: PAPER 5: INK 6
20 PLOT 60, 60
30 DRAW 90, 90, 8, 700
    
```

E, para finalizar por hoje, resposta a dois leitores. A pergunta de Tomé Ramos Mendes Pessegueiro, de Leiria, é sobre disk drives e ficheiros: bem, não tens grandes opções além do FDD 3000, até porque o OPUS, por exemplo, já não é fabricado e, em termos de assistência, sempre será preferível o primeiro; quanto à gravação de dados, e pelos programas que conhecemos, ela tem que ser feita com o programa introduzido, e nas opções que o próprio programa indica.

Outro leitor, o Erico Vieira da Rocha, do Montijo, de quem já publicámos material, mandou umas alterações a um programa da cassete de demonstração do Spectrum. Bem, Erico, achamos que a Timex, ao contrário do que tu pensas, é capaz de se «importar». Sabes que há copyrights a proteger esses programas e revelar aqui a listagem não parece muito curial. Manda mais produção tua, OK?

GUIA TV / «A CAPITAL» — XXV



# AMSTRAD

AGORA EM CONDIÇÕES ESPECIAIS!!

Departamento Técnico Profissional

DEMONSTRAÇÕES TODOS OS DIAS  
DAS 10 AS 19 HORAS



REVENDEDOR OFICIAL cominfor

ROSSIO, 16

1100 LISBOA

☎ 36 27 58